Hawkmoon

Les règles qui suivent sont destinées au jeu Hawkmoon et ne peuvent être utilisé sans le livre de base de la Seconde édition éditée par Oriflam. Quelques idées ont été récupérées sur le Net ou d'anciens suppléments, certains y retrouverons peut-être leurs petits, qu'ils en soient par avance remerciés.

De nombreuses choses ont été ajoutés pour refléter ma vision d'Hawkmoon et combler ce qui manque à mon avis dans le Système. L'importance des caractéristiques est renforcé quelques règles un peu trop “ aléatoire ” d'apprentissage sont revus.

Cependant un maître mot : **modifier le moins possible le système original** pour que l'on puisse choisir tel ou tel règle et délaisser tel ou tel autre règle sans que tout l'édifice ne s'écroule.

Les Compétences

Les compétences dépendent des Groupes de Compétences (HKNE p 56). Dans les règles qui suivent on attribut des valeurs de 3 à 18 aux groupes, ces valeurs dépendent de une à deux caractéristiques selon l'importance de ces dernières pour la compétence.

Le groupe de la Discrétion à été rajouté, certaines compétences ont changé de groupe. On se sert de la valeur pour connaître les chances d'apprentissage. De plus la valeur du critique est dépend de la valeur du groupe de compétence égale à : Valeur du Groupe de compétence.

Avec ses règles les caractéristique prennent une autre dimension, spécialement DEX et INT. Attention aux gros Bills. Les valeurs sont prévus entre 10 et 18, au delà réservez les aux PNJ. Ou alors le PJ est surhumain et cela peut se voir.

Valeur du Groupe de Compétence

Discrétion : (DEX*2 + (22 - TAI)) /3
Esquive, Se Cacher, Déplacement Silencieux.

Communication : (INT + APP*2) /3
Arts (chant, théâtre,...), Baratin, Déguisement, Eloquence, Hypnose, Langue (étrangère et maternelle), Marchander.

Connaissance : INT
Europe du tragique Millénaire, Evaluer, Maîtrise technologique (mécanique, électrique, chimique, biologique), Million de sphères, Monde Ancien, Monde Naturel, Orientation, Potions, Sagacité, Terra Incognita.

Manipulation : (INT + DEX*2) /3
Arts (Calligraphie, Peinture), Artisanat(passe-passe), Amorcer/Des. Un Piège, Cacher un Objet, Crocheter, Equitation, Médecine Rudimentaire, Navigation, Piloter, Réparer/Concevoir, Scribe, Armes de Tir

Agilité : (FOR + DEX) /2
Arts (acrobatie), Lutte, Natation, Sauter, Bagarre, Grimper, Lancer, Armes de Mêlés et de Lancer

Perception : (INT + CON)/2
Chercher, Ecouter, Sentir Gouter, Pister

Réussite Critique des Competences en fonction du Groupe de Compétence

La valeur (%) du critique dépend du groupe de compétence et de la valeur de la compétence.

Pour l'obtenir il suffit de consulter la table ci-contre : elle est fonction du niveau de compétence et de la valeur du Groupe de Compétence.

Formule : (Valeur du groupe * 2) * valeur de la compétence

Pour une Valeur du Groupe de Compétence de 10 on obtiens la même valeurs que celle prévus dans les règles de base d'Hawkmoon 20% de la valeur de la compétence.

Dorian a la compétence Eloquence à 64%, la valeur de son groupe Communication est égale a 7 : ses chances de critique sont donc de 09%.

il a aussi 71% en Natation et son groupe Agilité est a 16, ses chances de critique sont de 22%. Il est plus doué pour l'agilité et donc brille plus fréquemment physiquement que socialement.

Sur la feuille de personnage il convient de noter les deux valeurs :

Compétence	Normal	Critique
Natation	71%	22%
Eloquence	64%	09%

GC :	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
10	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
15	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5
20	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7
25	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
30	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11
35	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13
40	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14
45	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16
50	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
55	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20
60	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22
65	8	9	10	12	13	14	16	17	18	20	21	22	23
70	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25
75	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27
80	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29
85	10	12	14	15	17	19	20	22	24	26	27	29	31
90	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32
95	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	30	32	34
100	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36
105	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38
110	13	15	18	20	22	24	26	29	31	33	35	37	40
115	14	16	18	21	23	25	28	30	32	35	37	39	41
120	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43
125	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45

Réussite Critique des jet sous les caracteristiques

Si le jet ne depend pas d’un competence mais d’une caracteristique ou d’un groupe de competence comme pour l’apprentisage le critiquese est clasique : 20% des chances de reussites.

Echec Critique

Le pourcentage d’echec critique est de 20% des chances d’echec. Si la competence est superieur ou egale a 100, il n’y a pas d’echec critique possible : 00 est un echec simple.

Dorian a 71 en natation, donc ses chances de faire un echec critique sont de 29/5 : 6% (arrondire au pire), il a 10% en Monde Ancien ses chances de faire un echec critique sont de 18% ... Il va falloir travailler un peu, pour l’instant sa competence est tout sauf fiable

Bonus et Malus

Les Bonus et malus modifient les chances de reussite critique ou d’echec critique. *Dorian mette des petits boudins gonflable pour nager qui lui procure un bonus de 30%, ses chances de critiques sont donc de 32%*

Progression des Compétences

Pour faire progresser une compétence on peut soit suivre un apprentissage avec un maître ou en étudiant avec un livre, soit apprendre sur "le tas" durant les aventures. De plus lorsque l'on reste longtemps au "contact" d'une compétence on finit par s'en imprégner.

Selon le niveau dan la compétence il est plus ou moins facile de progresser, de plus les conditions d'étude ou la force de l'expérience aide ou handicape la progression. La Table ci après donne les multiplicateurs d'apprentissage en fonction du % dans la compétence.

Niveau	Etude	Aventur e

01-20	x 4	x 5	Néophyte
21-40	x 3	x 4	Débutant
41-60	x 2	x 3	Adepte
61-80	x 1	x 2	Professionnel
81-100	Non	x 1	Maître
101-120	Non	x 1	Maître Expert
121-140	Non	x 1	Grand Maître

Progresser en aventure : sur "le Tas"

En aventure lorsque l'on réussit un jet compétence on met une croix devant pour vérifier à la fin du scénario si on a appris quelque chose. De même le maître de jeu peut donner des croix supplémentaires dans des compétences qui ont été utilisé ou amélioré pendant l'aventure.

Pour tester la progression il faut réussir un jet sous le Groupe de Compétence (plus ou moins les éventuels modificateurs) fois le multiplicateur d'aventure

Si le jet est réussit la compétence augmente de **1d6**, critique **1d6+2**.

Si le jet est un échec Normal,   ou critique rien ne se passe

*Dorian a 05% en Arts(Etiquette) il fait donc un jet sous COMmunication * 5 pour tester s'il progresse de 1d6*

Le personnage a risqué sa vie	**+ 2**
Le personnage a été blessé	**+ 1**
Le combat/L'épreuve était très difficile	**+ 1**
Les enjeux étaient importants	**+1/+2**

Entraînement par l'étude

Si le personnage étudie une compétence a l'aide d'un maître, d'un livre, dans une école une université au bout d'une période de 1 mois il peut tester la progression de la compétence.

Pour tester la progression il faut réussir un jet sous la valeur du Groupe de Compétence (plus ou moins les éventuels modificateurs) fois le multiplicateur d'étude

Si le jet est réussit la compétence augmente de **1d4+1**, critique **2d4**. Si le jet est un échec Normal rien ne se passe.

Si c'est un échec critique l'étudiant doit réussir un jet de POUx5 sinon dégoûté il ne pourra plus et ne pourra plus apprendre du tout des cours cette discipline pendant (21-POU) semaines ! si le jet est réussit il a quand même un malus de 5 a l'apprentissage.

*Dorian va étudier à l'université pour améliorer sa compétence en Monde Ancien. Il a déjà 54% c'est un adepte de cette compétence. Il fait donc un jet sous Connaissance * 2 au bout d'un mois de cours : une réussite : il progresse de 1d4+2 points*

Le mois suivant Il fait un échec critique, visiblement il ne progresse pas ! Il teste son pouvoir x 5 et c'est un échec ! Pendant 12 semaines il n'ira plus en cours ! Tans pis il va travailler autre chose. Avec 9 en pouvoir ce n'est pas un élève très persévérant

tout seul dans une compétence de Connaissance	**Impossible**
tout seul dans une compétence Physique	**-2**
avec un livre dans une compétence de Connaissance	**-2 + Qualité du livre**
Avec un groupe important (30 Max.) et un professeur	**0**
Avec un petit groupe (5 Max.) et un professeur	**+1**
Avec un professeur Particulier	**+2**
Avec un professeur compétent (100% dans la compétence)*	**+2**
l'étudiant possède une compétence similaire à un pourcentage supérieur*	**+1**

* cumulable

Professeur : Personne possédant la Compétence dans laquelle l'étudiant s'entraîne et ceci dans une tranche supérieure à celle de l'étudiant (l'étudiant ne peut dépasser le % du professeur juste l'égaler)

Qualité du Livre : de -6 pour une notice d'utilisation d'un aspirateur à +4 pour un ouvrage de référence. Un livre n'est vraiment utile que dans une plage restreinte de la compétence : il y a des livres pour Néophyte, pour débutant

Si vous êtes dans une tranche supérieur il ne peut rien vous apporter, si vous êtes dans une tranche inférieur vous avez un malus de -4 par tranche de décalage.

Compétence similaire : Une compétence proche par exemple les compétences d'armes sont souvent similaires, certains Arts aussi (chant et musique) le Maître de jeu est seul juge en la matière

.Progresser par imprégnation

Lorsque l'on est dans un pays étranger et que l'on s'en donne la peine on apprend rapidement la langue du pays. Il n'y a pas de cours formels a suivre, la vie de tous les jours se charge de vous faire progresser. Les compétences de Langues mais aussi de connaissance de milieux spécifiques ou régions peuvent s'apprendre de cette façon. Le temps entre les jets d'apprentissage est de 3 mois.

Pour tester la progression il faut réussir un jet sous le Groupe de Compétence fois le multiplicateur d'étude.

Si le jet est réussit la compétence augmente de **1d4**, critique **2d4**.

Si le jet est un échec Normal ou critique rien ne se passe.

Elle ne peut dépasser le niveau d'adepte (60%)

Il est possible d'étudier pendant ces 3 mois, ce jet est en sus. Si on étudie la même compétence que la compétence d'imprégnation on peut même profiter des bonus de l'étude.

*Exemple : Dorian vie depuis 3 mois en Germanie, il ne parle pas un traître mot de Germain mais teste la progression de son baragouin en faisant un jet sous COMmunication*4, si en plus il étudie avec un professeur, tous ses jets auront un bonus de +2*

Tirage des caractéristiques selon la Nationalité

La Nationalité du personnage influe sur les caractéristiques. Selon le pays de naissance deux caractéristiques sont fortes, de quatre sont normales et d'une est faible.

En général, un ressortissant de ce pays aura une note moyenne de 13 pour les caractéristiques fortes de 11 pour les moyennes et de 9 pour la faible. Choisissez la nationalité de votre Personnage puis tirez ses attributs en lançant le nombre de dés indiqué :

Fort :	**2d6+6**
Attribut	**3d6**

Normal	
Attribut	2d6+1d4
Faible	

Lancer les dés par caractéristiques et faire la somme du résultat obtenu. Si le résultat est inférieur à 75 alors relancez tout, s'il est supérieur à 91 vous le conservez tel qu'elle. Entre ses deux valeurs, répartissez jusqu'à 7 points entre les caractéristiques jusqu'à obtenir une somme de 91.

La répartition suis quelques contraintes :
Les deux premiers points entre les deux caractéristiques fortes (max. 18) puis les trois suivants dans les caractéristiques normales et dans la caractéristique faible si elle est inférieure à 9 et que vous le désirez. S'il vous en reste répartissez les points dans les deux caractéristiques fortes ou bien dans les caractéristiques normales

Les nationalités dans Hawkmoon

Bulgarie : Les Bulgares sont résistants et vifs, cependant ils sont plutôt petits. Fort : CON et DEX, Faible : TAI

Carpathes : Les Carpathiens sont résistants et volontaires, ils ne sont pas réputés pour leur habilité. Fort : CON et POU, Faible : DEX

Catalania : Les Catalaniens sont petit mais agile et volontaires. Fort : POU et DEX, Faible : TAI

Chypre : Les Chypriotes sont résistants et commerçants, voir même roublards, ils sont plutôt de petite TAI. Fort : CON et CHA, Faible : TAI

Espanyia : Les Espanyiens sont grands et aiment l'art de la conversation et de l'étiquette. Malgré leurs grand TAI, ils ne sont pas très costauds. Fort : TAI et CHA, Faible : FOR

France : Les Français sont rusés et bavards, certains diront pénible. Ils ont souvent plus de tête que de bras. Fort : INT et CHA, Faible : FOR

Germanie : Les Germains sont plutôt grand et donc un peu lent, cependant ils sont méthodique et instruit. Fort : TAI et INT, Faible : DEX

Granbretanne : Les fameux Granbretons sont de part des sévices qu'ils subissent dans leur jeunesse, résistants et volontaires, ils sont peu ouvert aux autres. Fort : CON et POU, Faible : CHA

Grèce : Les Grecs sont petits, malin de plus leur culture en fait des marchands accomplit. Fort : INT et CHA, Faible : : TAI

Hollandia : Les Hollandais sont grands et, cependant le trop grand confort les a un peu amollit. Fort : CON et TAI, Faible : POU

Italia : Les Italiens sont petits mais très volontaires et communicatifs, bon parfois ils chantent un peu trop ! Fort : POU et CHA, Faible : TAI

Moscovie : Les Moscoviens sont grands et résistants, ils ne sont pas réputés pour leur habilité. Fort : CON et TAI, Faible : DEX

Orkneys : Les Orkneyens sont forts et résistants, ils ne causent pas aux étrangers. Fort : FOR et CON, Faible : CHA

Otriche : Les Otrichiens sont raffinées et cultivées, cependant tout ce luxe nuit a leur résolution. Fort : INT et CHA, Faible : POU

Perse : Encore un peuple de rusé marchand, et d'habile monte en l'air, résiste cependant mal à nos climats rigoureux. Fort : DEX et CHA, Faible : CON

Roumanie : Les Roumains sont volontaires et adroits, ils ne comptent pas sur leur force pour survivre. Fort : POU et DEX, Faible : FOR

Scandie : Les Scandiens (de sinistre mémoire) sont grand et fort, mais pas très rapides. Fort : FOR et TAI, Faible : DEX

Sicilia : Les Siciliens sont petit mais résistants et volontaires, ils n'oublient pas la moindre insulte. Fort : CON et POU, Faible : TAI

Slovaquie : Les Slovaques sont costauds et résistants. Ils ne sont pas très ouverts aux choses nouvelles. Fort : FOR et CON, Faible : CHA

Sweiss : Les Sweisser sont de grands gaillards un peu lents mais qui cachent un esprit affûté. Fort : TAI et INT, Faible : DEX

Tchequie : Les Tchequiens sont vifs, rusées et volontaires, les radiations ont cependant miné leur CON. Fort : INT et POU, Faible : CON

Turkia : Les Turcs sont forts (comme des ...) et pugnaces, ils ne sont pas réputés pour leur habilité manuelle. Fort : FOR et POU, Faible : DEX

Ukranie : Les Ukraniens sont costauds et résistants, cependant ils sont un peu crédules du fait de leur situation retirée. Fort : FOR et CON, Faible : INT

Yel : Les natifs du Yel sont costauds et résistants, ils ne sont pas très habiles. Fort : FOR et CON, Faible : DEX

Quelques points intéressants

Points d'énergie

Les points d'énergie (PE) sont aussi appelés point de magie. Ils servent à alimenter la magie lorsqu'elle est utilisée mais il y a d'autres applications possibles :

Améliorer la chance de réussite d'une action : par point de volonté dépensé, on rajoute un bonus de **5%** au jet, on peut dépenser au maximum **POU/4** points de volonté sur une action (arrondie à l'inférieur)

Activité intellectuel prolongé : On peut aussi perdre des pts d'énergie à cause d'une activité longue et fatigante Une étude acharnée d'un livre ancien sans sortir de la bibliothèque : -PE par Heure.

Lors des luttes de POUvoir contre POUvoir : on perd points d'énergie. On fait un jet d'opposition simultané et on regarde l'effet sur la table suivante :

Qualité du jet :	Résultat
Réussite critique	Opposant -2d3 PE
Réussite normale	Opposant -1d3 PE
Echec normal	Pas d'effet

Echec critique	On perd 1d3 PE

Récupération des points d’énergie: Par le sommeil et le repos on récupère tout en 8 heures de sommeil. Sinon par heure de repos cool on récupère 1 point par heure. Quand on arrive à 1-2 pts on se sent fatigué (mentalement), à 0 on est quasiment dans les pommes (migraines etc.) -30% de malus a toute action

Fatigue Physique et contusion:

On peut perdre des Points de Vie à cause de la fatigue ou de coups non-létaux (coup de poings par exemple). On les récupère beaucoup plus vite que les dégâts létaux infligés par les armes. Ces dégâts sont appelés **des dégâts de contusion**. On récupère **1 pts par heure** de repos complet. (Pas d'activité physique ou mentale fatigante)

Si on tombe à 0 en Pts de Vie à cause de trop de dégâts de contusion on n'est pas mort mais évanouis, on se réveille au bout de 3d10 -CON minutes, tant qu'on n'a pas récupérer 1 pts on a un malus de 30% à toute activité.

.**Exemple :**

Le joueur a 10 Pts Vie => 10 cases sont libres

☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐

Il fait une longue course de 3 heures et perd 3 pts de contusion : il fait un Trait dans 3 cases.

☑☑☑☐☐
☐☐☐☐☐

Il prend un coup de dague : 4 pts Létaux, il fait un trait dans les 4 cases suivantes et une croix dans les 4 premiers

☒☒☒☒☑
☑☑☐☐☐

Il prend un coup de poing 4 Pts de contusion, il fait 4 autres traits en suivant.

☒☒☒☒☑
☑☑☑☑☑

Il a tout remplit donc il tombe dans les choux.... il n'est pas mort car en faite il n'a que 4 Pts de dégâts létaux, le reste sera récupéré dans 6 heures.

Comptabilisation des points de Vie : (létaux et contusion) Les dégâts létaux et de contusion sont comptabilisés de la même façon sur la feuille de personnage mais les létaux sont représenté par des croix **(X)** et les contusions par des trais **(/)**

Perte de points de vie par contusion :
Un coup de poing : 1d3 + MD de contusion, Une longue marche forcée pour atteindre un objectif : -1 Pts de contusion par heure

Le jet de "première impression"

Lorsque que deux personnages (PNJ ou un PJ) se rencontrent dans une situation sociale et qu'ils ont le temps d'échanger quelques mots, ils font chacun un jet de "première impression".

Il se fait sous **APPx5**, on y applique divers bonus ou malus, dépendant de la situation : type de rencontre, a priori des personnages, valeurs des personnages, conflit éventuels.

Une réussite donne un bonus a tous les jets d'interaction sociale (Baratin, Marchandage,...)

En cas de réussite ou d'échec critique il peut même se faire une amitié ou une inimitée de 1d6 qui ne demande qu'a croître ou décroître. Si les personnes sont sexuellement compatibles cela peut même se traduire par de l'amour de 1d6

Attention en cas de trahison ou de déception L'amitié est rapide a se transformer en haine.

Les gens qui ont un grand charisme donnent meilleure impression en général et se lient plus facilement d'amitié, les gens moyens ont quelques amitiés et inimitiés, les gens qui ont un faible charisme ont beaucoup d'ennemi !

Réussite critique	+20%	très favorable, amitié +1d6
Réussite normale	+10%	a priori positif
Echec normal	0%	indiffèrent
Echec critique	-20%	très défavorable, inimitié +1d6

Les Passions

Les Passions, mécanisme introduit dans "Fils de GranBretanne" donne des possibilités très intéressantes pour définir son personnage. Cependant le système ne rend pas très intéressant les Passions qui ont un niveau faible : avec un Amour(xxx) a 8 le personnage qui fera appelle a cette passion prend plus le risque d’être affublé d'un malus que d'obtenir un bonus.

Les règles qui suivent rendent les passions faible utile. On fait toujours un jet sous Passion*5 et en fonction du résultat on donne un bonus ou un malus. Qui durerons tant que le

motif de déclenchement sera présent. (avec l'accord du MJ)

Les bonus peuvent paraître important mais c'est un peu de liberté que votre personnage perd dans l'affaire.

Réussite critique	**+20%**	**Inspiré, +1 Passion**
Réussite normale	**+10%**	**Motivé, une croix pour monter**
Echec normal	**0%**	**Pas motivé**
Echec critique	**-20%**	**Doutes Profond, -1 Passion**

Deux passions antagonistes :

Pour gérer un conflit entre 2 passions antagonistes faire un jet d'opposition entre les 2 passions. La plus forte étant l'active.